

AMIGA

the GAMES machine

SOFTWARE
ORIGINALE
CON ISTRUZIONI
IN ITALIANO

ANNO I **2**
LIRE 13.500

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70



DRAGON SCAPE

SUPER WONDER BOY

Impersona il biondissimo "SUPER RAGAZZO
DELLE MERAVIGLIE" e sconfiggi il
Drago MeKa per riportare la pace
nel Regno di Wonderland!

Oggi Activision ti fa un regalo :
versione C64 cassetta a lire 15000
e AMIGA a lire 18000!!!



Disponibile per
C64
SPECTRUM
AMSTRAD
ATARI ST
AMIGA

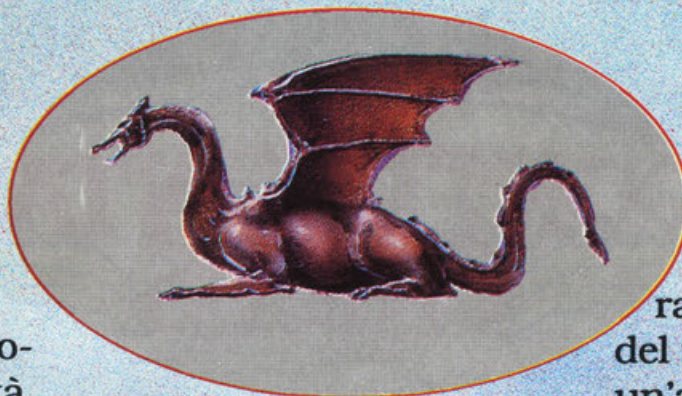
LEADER
GAMES



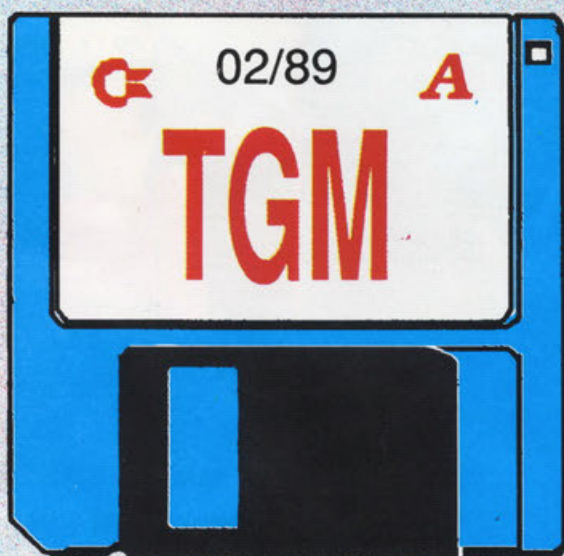
ACTIVISION

SEGA

Eccoci al secondo appuntamento con TGM Software. Per la verità speravamo di essere in edicola un po' prima, ma la software house che aveva preparato Dragon Scape per l'Atari ST ha voluto così tanto migliorare la versione Amiga che lo sviluppo ha richiesto un tempo molto maggiore. Comunque ci siamo riusciti, e il secondo numero di TGM Software è finalmente fra le vostre mani, fresco fresco e pronto per essere caricato sul vostro Amiga. Questo numero è un po' speciale. Primo perché è stato creato da un nostro nuovo collaboratore, e, secondo, perché l'abbiamo realizzato con un



nuovo Macintosh. Anche l'impaginazione della rivistina, come forse avrete notato, è modificata rispetto alla prima, ma questo non toglie



nulla alla qualità del nostro software. Anche in questo secondo appuntamento troverete tutte le informazioni necessarie per giocare nel modo migliore.

Una prima parte vi racconterà i segreti del mondo di Tuvania, un'altra vi svelerà tutti i comandi per essere completi padroni del gioco e una terza, realizzata da Marco Auletta, vi spiegherà come terminare il primo livello. Abbiamo messo sotto all'Amiga il nostro prezioso M.A. e gli abbiamo strappato dalla mente la sua strategia, così siete certi di non sbagliare. La rivista proseguirà inoltre con un articolo sulla pirateria che riguarda proprio TGM Software e con le solite "stranezze" del mondo dei videogiochi. A tutti, buon divertimento.

Stefano Gallarini

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via Della Spiga, 20 - 20121 Milano ∞ **Direttore Responsabile:** Roberto Ferri ∞ **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini ∞ **Capo Redattore:** Giorgio Baratto ∞ **Redazione:** Marco Auletta, Antonello Jannone, Massimo Reynaud ∞ **Segreteria di Redazione:** Donatella Elia ∞ **Redazione:** Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. 02/64.68.706 ∞ **Fotolito:** European Color - Milano ∞ **Stampatore:** AGEL S.r.l. - Rescaldina (Mi) ∞ **Concessionaria di Pubblicità:** Spazio 3 - P.le Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. 02/68.82.708 ∞ **Distribuzione:** ME.PE S.p.A. - V.le Famagosta, 75 - 20154 Milano ∞ **Novembre 1989 - Registr. Tribunale di Milano n° 785 del 9/11.89** ∞ **Pubblicità inferiore al 70%**

Arretrati il doppio del prezzo di copertina:
solo con versamento su c/c postale N° 54562202 - intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via Della Spiga, 20 - 20121 Milano

CONTINENTAL CIRCUS



Prova al mondo delle corse che grazie alla tua determinazione e fermezza hai le carte in regola per diventare un valido pilota di F1. Accetta la sfida di Continental Circus, attraverso le sue 8 gare in altrettanti paesi - Non devi perdere!



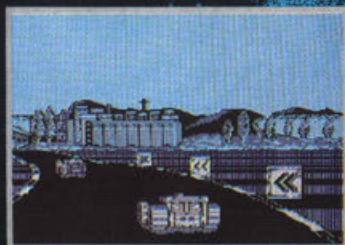
AMIGA



ATARI ST



CBM64/128



SPECTRUM



AMSTRAD

Disponibile per
AMIGA L. 29.000
C64 CASS. L. 18.000
C64 DISCO L. 25.000
AMSTRAD CASS. L. 18.000
AMSTRAD DISCO L. 25.000

LEADER
DISTRIBUTION

DRAGON

WICKED

SCAPE

Software

Tuvaria, una terra fantastica che per migliaia di anni è vissuta nella tranquillità e nella pace che il suo popolo era riuscito ad assicurarsi grazie anche ai poteri magici di cui le benefiche forze di Tuvan (Principe degli "Antichi"), sono in possesso. Ora l'equilibrio si è rotto, Klarnat il malvagio Re del Kaos, è riuscito nell'impresa che inseguiva da migliaia di anni: disunire i quaranta magici artefatti che lo tene-

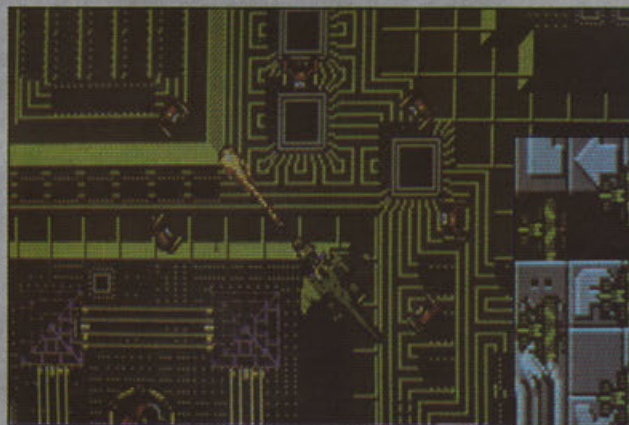
che è riuscito a sottomettere durante il suo lungo soggiorno forzato nel mondo del nulla, ha organizzato un piano per portare quella che era stata la sua terra nel caos più completo, spegnerne il sole, per condannare i suoi carcerieri alla sua stessa sorte. Molti sono stati i cavalieri che hanno cercato di raggiungere il suo castello e di porre fine ai suoi giorni, ma nessuno di loro ha più fatto ritorno. Gli "Antichi" hanno allora deciso che uno scontro in campo aperto era inevitabile, e così fu, nella meravigliosa

piana di Aliegolas, dove la fonte più pura di Tuvaria sfocia nel fiume

me che da il nome alla stessa valle, i due eserciti si fronteggiarono.

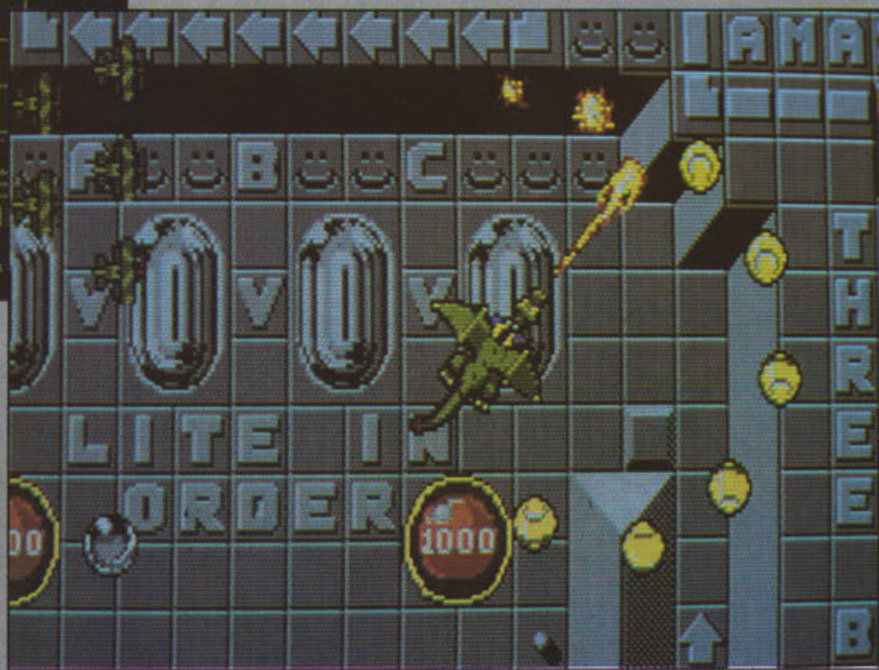
La battaglia fu terribile, sciame di demoni volanti attaccarono le fanterie del "Popolo Libero" (così usava definirsi la gente di Tuvaria), che non ressero, la Guardia Dorata degli "Antichi" si lanciò contro il centro dello schieramento di Klarnat ma dopo durissimi scontri fu respinta, l'esercito del bene era ormai allo sbando e i demoni si lanciavano tra le file disunite dei propri avversari facendone strage.

A quel punto Tuvan capì che l'unica speranza di salvezza era sfidare Klarnat in un



vano relegato nel mondo del nulla ove la solitudine regna sovrana.

La sua rabbia verso gli "Antichi", che per secoli hanno fatto sì che i suoi occhi non vedessero lo splendido sole di Tuvaria, lo ha portato alla pazzia, e con l'aiuto delle forze del male,





duello mentale, sfruttando i suoi poteri magici, lampi di rosso fuoco e di azzurro cristallino invasero il campo di battaglia, i demoni intimoriti urlavano e fuggivano per tutta la piana, e questo permise agli "Antichi" di mettere in salvo ciò che restava del loro potente esercito, ma Tuvan stava soccombendo, i poteri del suo avversario erano troppo potenti per lui, cadde a terra senza un grido, dentro di lui la vita si era spenta.

Klarnat aveva avuto la sua vittoria, ma non gli bastava, e diede subito assedio alla Sacra città degli antichi, dove tutto il "Popolo Libero" si era rifugiato per sfuggire alla crudeltà dei demoni del Kaos, sapeva che di lì a poco la città sarebbe caduta nelle sue mani.

All'interno della città gli "Antichi" piangevano la morte di Tuvan e cercavano di trovare un rimedio a quella che sembrava ormai una situazione disperata. Uno di loro ebbe un'idea, evocare grazie ai loro poteri Barriemel, il più grande mago mai conosciuto, sicuri che egli avrebbe avuto il potere di distruggere Klarnat, e di recuperare i quaranta amuleti che il Kaos aveva disperso.

Si riunirono nella stanza principale del Tempio, e ini-

risuonò nella vuota stanza del Tempio.

Un viso deforme e orribile si materializzò al centro della nuvola, era Klarnat.

"-Salve miei stupidi "amici", e così volevate evocare Barriemel! Ah, ah, ahl! Pazzil! Non solo avete disperso i vostri poteri, ma avete fatto sì che io me ne accorgessi, ecco il vostro "mago" dunque, e divertitevi! Ah, ah, ahl-", detto questo la nube svanì.

Mentre stai tornando a casa dopo aver acquistato l'ultimo numero di TGM, senti un gran frastuono intorno a te una luce accecante ti impedisce di vedere e improvvisamente ti trovi in uno strano e sconosciuto luogo attorniato da gente vestita di bianco e con lunghe barbe.

Senza nemmeno riuscire a dire una parola uno dei vecchi ti si avvicina. "-Vieni, non so chi tu sia, ma sei la nostra ultima speranza."

Sei condotto al di fuori della costruzione, e ti trovi davanti a una moltitudine di gente che ti acclama come salvatore.

Ancora frastornato dal veloce succedersi degli eventi non riesci nemmeno a dire una parola, a quel punto uno de-

gli "Antichi" si fa avanti.

"- Chi fra di voi, oh valorosa gente, se la sente di aiutare questo nostro giovane eroe contro le potenze del Kaos?"

- disse. Il silenzio calato nella piazza ti fa gelare il sangue nelle vene, l'astio che c'è intorno a te è quasi palpabile.

Un mesto mormorio comincia ad alzarsi tra la folla, poi una voce si erge fra tutte "- E come può uno come quello, senza neanche la più piccola nozione di magia aiutarci?-"

Un coro di approvazione si alza tra la gente che lentamente comincia a scemare ormai convinta di non avere più speranza.

"-Io... forse io potrei aiutarvi signori, potrò non essere molto coraggioso, non conosco la magia, ma ho due forti ali e il soffio da cui anche Klarnat dovrà guardarsi!"

Era Garvan il drago della valle che ti offriva il suo aiuto contro le oscure potenze del Kaos.

Non resta altro tempo salta sulla schiena di Garvan e salva Tuvania.



STUNT CAR RACER

PRENDI POSTO A BORDO DI UNA DELLE PIU' POTENTI MACCHINE "SPACCATUTTO" E DIMOSTRA TUTTA LA TUA ABILITA' NEL CORSO DI UNA GARA SENZA REGOLE PER VEDERE SE HAI VERAMENTE LA STOFFA DEL CAMPIONE!

IN QUESTA STUPENDA SIMULAZIONE DI CORSA IN 3D DOVRAI AFFRONTARE AVVERSARI ALTRETTANTO AGGUERRITI - DARE DEVIL E RAOD HOG SOLO PER CITARE I PIU' PERICOLOSI - SENZA CONTARE LE INSIDIE E LE DIFFICOLTA' DEL TERRENO!

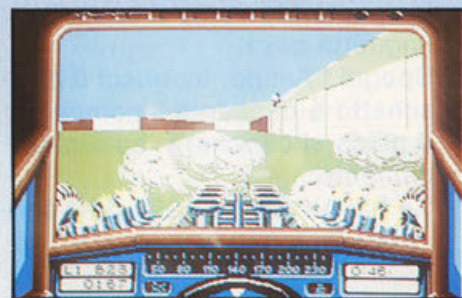
MA IL TUO EQUIPAGGIATISSIMO MEZZO TI FARA' ONORE SE SAPRAI ESSERE ALL'ALTEZZA DELLA SITUAZIONE. E, ALLORA, LANCIATI NELLA LOTTA E RICORDA CHE IN QUESTA AVVINCENTE SFIDA L'IMPORTANTE E' VINCERE!

"Stunt Car é veramente brillante e offre un'azione mozzafiato che ti terrà sulla breccia per mesi" - C+VG

Disponibile per: C64 cass Lit. 29.000/C64 disco Lit. 39.000

ATARI ST Lit. 49.000

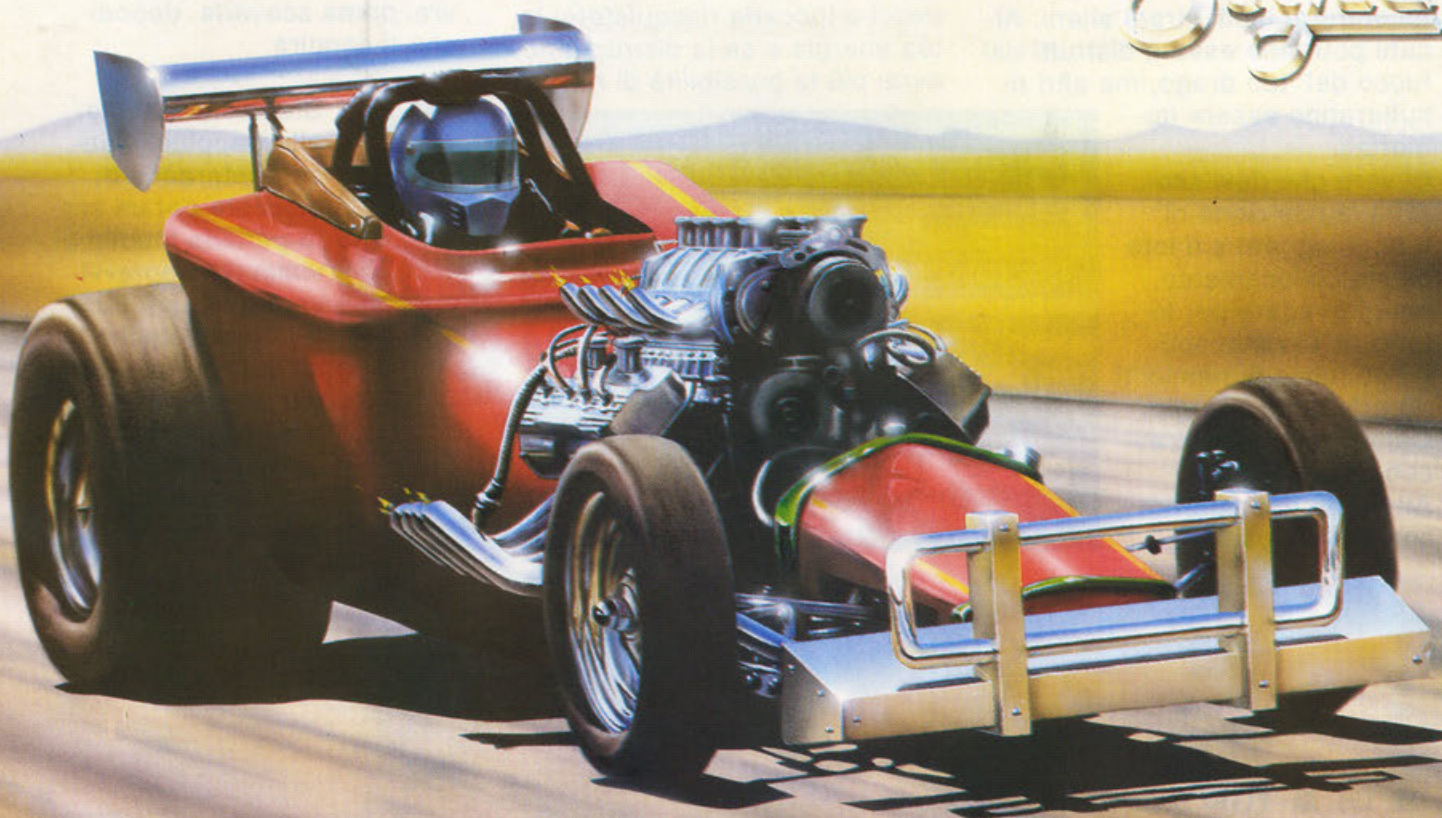
In arrivo per: AMIGA & IBM PC



SCREEN SHOTS MAY VARY

Stunt Car Racer is available
for ST, Amiga, PC, Spectrum
and Commodore 64

*Micro-
Style*



© 1989 Geoff Crammond Made in the UK

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD. Tel (0666) 504326

stein

Dragon Scape è uno shoot'em-up adventure con scrolling a 64 direzioni. Per proseguire di livello in livello dovreste recuperare 8 oggetti — uno per volta — volando sulle terre di Tuvania e riporli nel luogo giusto.

CARICAMENTO

Per evitare contagi "virali" sul tuo dischetto, mantienilo protetto in scrittura, cioè fai in modo di vedere attraverso la finestrella spostando verso il basso la linguetta nera.

Spegni l'Amiga, inserisci il dischetto e riaccendi il computer. Il gioco si caricherà automaticamente.

Se hai un Amiga 1000 devi caricare prima il Kickstart.

IL GIOCO

Per giocare dovrai avere un joystick collegato in porta 1. Una volta caricato il gioco sarai pronto per cominciare: premi il tasto di fuoco per partire.

Lo scopo del gioco è quello di superare i 4 mondi di Tuvania. Per superare i livelli dovrai collezionare 8 oggetti — prendendoli uno per volta — e metterli nel posto giusto. In più dovrai uccidere i nemici che tentano costantemente di sbarazzarsi di te.

Il tuo drago ha una forza vitale davvero limitata e, una volta esaurita, il gioco finisce. La forza vitale è rappresentata sulla destra dello schermo da un drago verde che si trasforma mano a mano in uno scheletro.

L'oggetto che stai trasportando è rappresentato nella parte più bassa dello schermo, mentre più sopra compariranno gli oggetti che hai correttamente posizionato.

Tu ti trovi a cavallo del drago Garvan e controllerai i suoi movimenti attraverso il joystick. Garvan può essere direzionato in una delle 16 direzioni possibili. Il controllo è stato programmato per essere il più naturale possibile, quindi lasciatvi trasportare dall'emozione e guida il tuo drago dove vuoi. Quando premi il tasto di fuoco Garvan lancerà una bella fiammata.

OPZIONI DA TASTIERA

- | | | | |
|-------------------------|------------------------|------------|----------------------------|
| * Spazio | Prendi/posa un oggetto | * S | Elimini gli effetti sonori |
| * ESCAPE | Esci dal gioco | * M | Elimini la colonna sonora |
| * Tasti funzione | Pausa del gioco | * P | Pausa |

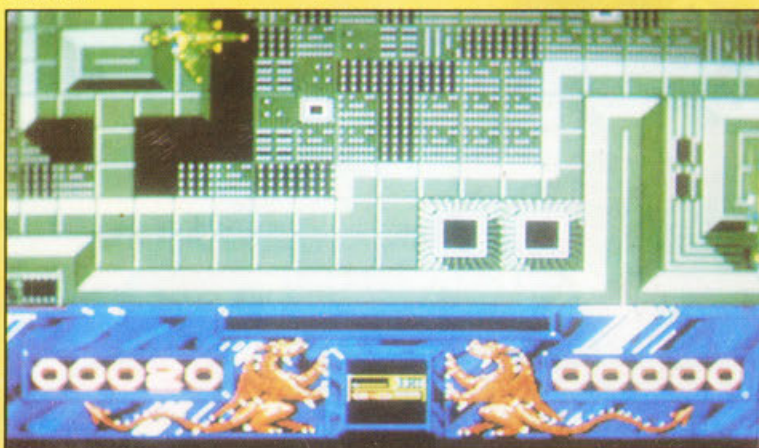
HINT

Incontrerai molti strani alieni. Alcuni potranno essere distrutti dal fuoco del tuo drago, ma altri risulteranno essere immortali.

E' vero che devi scoprire la posizione di tutti gli oggetti e il loro giusto collocamento, ma girovagare per le terre di Tuvania sputando fuoco ai nemici ti ruberà molta energia. Quindi cerca di agire con un po' di testa. Attento a non sparare contro la capsula P

che vola intorno a te perché se riesci a toccarla riacquisterai la tua energia e se la distruggi non avrai più la possibilità di risanar-

ti! In alcuni livelli, inoltre, dovrai prima scovarla dopodiché ti seguirà.



Stai molto attento alle trappole. Queste tenderanno di bloccare per un certo periodo i tuoi movimenti e sopravvivere non sarà facile. Attento anche all'ordine che scegli nel prendere gli oggetti poiché alcuni azionano e altri bloccano le trappole.

ISTRUZIONI

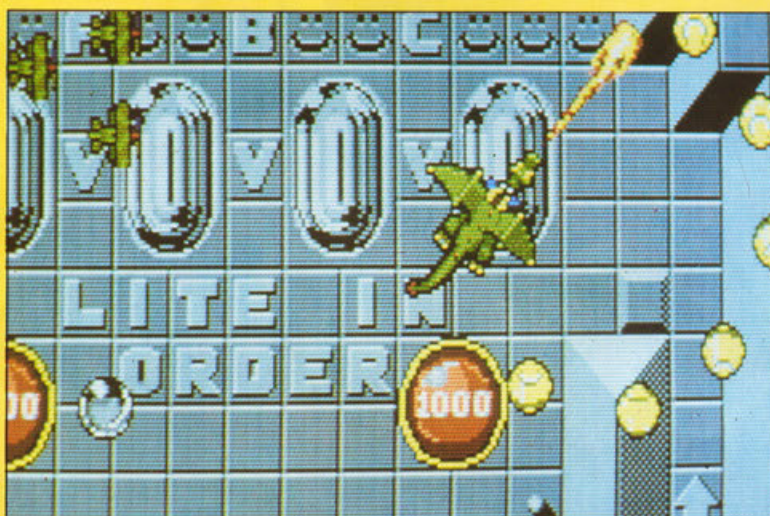
DragonScape si basa fondamentalmente sulle associazioni di idee, esattamente come nei giochi che si fanno da piccoli come "porta la mucca nella stalla e la spazzatura nel bidone", tanto per fare un esempio (anche se non troppo poetico). Ci ritroveremo così a maneggiare gli oggetti più disparati alla ricerca di qualcosa che si colleghi più o meno vagamente. Ad esempio, dove potrebbe andare una freccia? Ma con un arco, ovviamente (vedi livello due).

Mentre però ci dilettiamo a trasportare qui e là i più svariati oggetti, verremo disturbati da una serie impressionante di nemici: il miglior suggerimento che posso darvi è quello di evitarli piuttosto che arrostirli anche perché tutti

farà la sua comparsa una enorme astronave che farà di tutto per far finire la partita in maniera veloce andando addosso alla nostra fida cavalcatura (senza dimenticare che in gropa alla fida cavalcatura ci siamo noi, quindi...) finché non avremo collocato l'ultimo pezzo al suo posto.

Questa specie di buttafuori è praticamente invincibile e può solamente essere evitato pena un repentino "Game Over". Cosa saggia sarebbe quindi raccogliere un oggetto molto vicino alla sua destinazione per poter fuggire con velocità.

CONSIGLI UTILI PER IL LIVELLO 1



Prima di tutto, ecco un elenco degli oggetti che trovate nel primo livello, Technocity. Qui troviamo un dischetto, una specie di bomba, un'antenna, una punta di trapano, una cassetta, una pila, un videoregistratore e una radio. La radio va lasciata nell'aereo, il videoregistratore nella TV, la pila

sanno che fumare fa male; in effetti, più che dire che fumare fa male è meglio dire che "fiammare" fa male poiché sparando diminuisce l'energia (e NON andando addosso alle "emanazioni ignee" come dice un mio collega di cui non faccio il nome — solo il cognome: Cardillo). Quindi occhio allo scheletro del nostro drago (l'indicatore dell'energia) e mano veloce per invertire la rotta.

Parliamo ora di un piccolo problema: raccolto l'ultimo oggetto

nella torcia, la cassetta va nel Walkman, la punta di trapano nel trapano (ovvio, no?) l'antenna con il satellite, la bomba con il bazooka e infine il dischetto con il computer. Consiglio vivamente di lasciare il dischetto per ultimo in quanto il computer è molto vicino. Per il secondo livello... Beh, cosa avete comprato a fare questo gioco se poi ve lo risolvo io? Buon divertimento.

TANK ATTACK



CDX

C64 CASS. L. 25000 AMIGA L. 39000
C64 DISK L. 29000 PC L. 39000
SPECTR. L. 25000 ST L. 39000
AMSTRAD L. 25000

TUTTO IN ITALIANO !

LEADER
DISTRIBUTIONE



A cavallo di Garvan
sarà più facile ucci-
dere tutti i mostri,
attenti però a quelli
che non si fanno in-
timorire dal fuoco!

I quattro livelli di
Dragon Scape vi terran-
no impegnati moltissi-
mo. Non fatevi neppure
ingannare dall'apparen-
te semplicità del primo
perché anche questo ri-
chiede una strategia
precisa per essere ri-
solto.



La capsula con la
lettera P è fondamen-
tale per risolvere
tutto il livello sen-
za restare senza
energia. Se non la
vedete andatela a
cercare: solo così
comincerà a seguirvi.

E LA PIRATERIA

TGM Software nasce da un progetto editoriale molto interessante: quello di offrire al mercato italiano una piccola rivista con notizie, curiosità e strategia di un gioco originale ed esclusivo. Come molti di voi sapranno, infatti, TGM Software viene redatto dagli stessi collaboratori che creano The Games Machine, il mensile di videogiochi dedicati ai 16 bit più venduto in Italia.

Come avrete forse avuto modo di leggere all'interno della rivista, tutto il team di TGM è contro la pirateria, ovvero contro la commercializzazione di software sprotetto e duplicato. Questo mercato, infatti, uccide il mercato del videogioco poiché alle software house non rientrano abbastanza soldi per poter investire in nuove produzioni. Quindi se un gioco che ha richiesto, poniamo, uno stanziamento di 300 milioni per essere prodotto

viene venduto in pochi esemplari, la software house finanziatrice incassa, poniamo 250 milioni, o, se va un po' meglio, 500 milioni.

E' vero che, nel secondo caso, la software house in questione ha guadagnato ben 200 milioni rispetto al denaro investito, ma è anche vero che con quei 200 milioni non è possibile produrre altro software di qualità e la società fallisce, oppure (come spesso succede) si mette a produrre software di scarsa qualità a prezzi elevati.

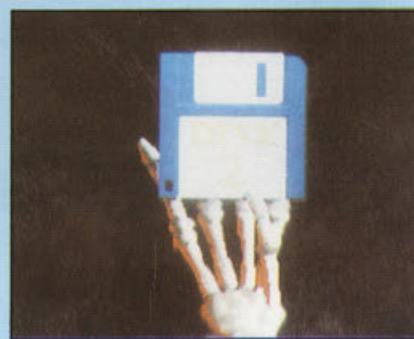
Ecco perché la pirateria è un fatto da condannare. Non tanto perché crea un secondo mercato, quanto perché non permette al mercato vero e proprio di offrire prodotti qualitativamente più validi.

Detto questo, e fatte le debite considerazioni, teniamo a confermare che i giochi pubblicati da TGM Software sono davvero originali, cioè vengono prodotti perché ne vengono acquistati i diritti. Quindi non si tratta di giochi piratati e venduti in edicola, ma si

tratta di software originale allegato a una rivista che viene creata interamente in Italia da giocatori e redattori esperti.

Anche il dischetto che avete in mano, dunque, è protetto dalle leggi di copyright che gestiscono il software originale, quindi non potrete duplicarlo e commercializzarlo. Se ai vostri amici piace particolarmente questo gioco, consigliate loro di acquistarlo: è la garanzia di avere nei prossimi numeri software ancora migliore allo stesso bassissimo prezzo.

Se vi è piaciuto Dragon Scape dovrete ringraziare: Daniel Clapson per la programmazione, Ken Jarvis per la grafica e Steve Barrat per la musica.



POWER DRIFT

Fra le conversioni da coin-op disponibili fra breve per l'Amiga, abbiamo scelto per voi

te guidato la vostra Ferrari attraverso la California in tempo record, avete partecipato al campionato mondiale di motociclismo, avete persino decimato un intero battaglione di aerei nemici quando ve l'hanno ordinato. Ma ora

Power Drift dell'Activision. Al momento di andare in stampa possiamo solo raccontarvi la storia e l'atmosfera del gioco, al resto pensano le foto mentre noi restiamo in attesa della versione definitiva.

Dovreste sentirvi come non mai. Ave-

vediamo VERAMENTE di che pasta siete fatti. Questa volta la Sega ve l'ha proprio fatta bella — siete stati iscritti alla temutissima gara di fuori strada chiamata Power Drift. Abbiamo sentito un sacco di belle cose a proposito della vostra abilità di guida ma siete in grado di controllare una macchina con un motore super-elaborato e con un cuore da 4x4? Certo che potete, ma state attenti, non siete gli unici lì fuori a impazzire per la velocità.

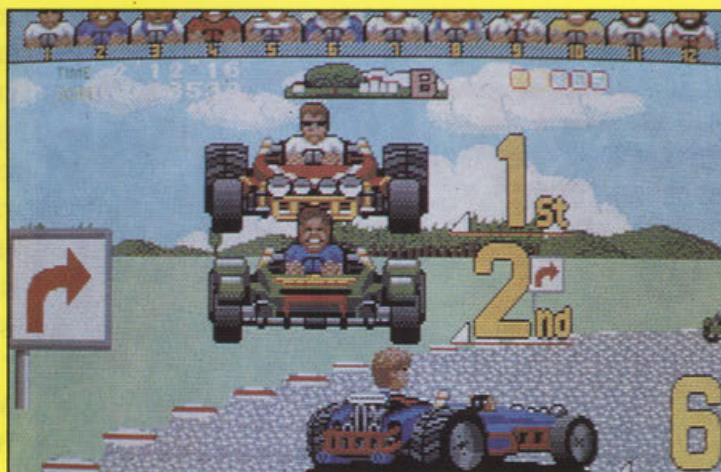
Power Drift si gioca su cinque percorsi differenti divisi in altrettanti circuiti. All'inizio del gioco si può scegliere la pista dalla quale iniziare e uno dei 12 piloti disponibili che siederà alla guida del vostro bolide.

News

Alla partenza, mentre fate prendere giri al motore "sgasando" paurosamente vi accorgete che siete solo controllati brutti tipacci che non hanno altro scopo se non vincere a qualunque costo. Giù quindi il pedale a tavola e raggiungete velocemente i 224 km/h; solo così riuscirete a sfoderare tutta la potenza del motore facendo mangiare la polvere agli altri. Dopo la prima curva, inserite la marcia superiore e tutti gli altri sono già alle vostre spalle. Affrontate la seconda curva malamente quando scoprite che la vostra macchina può sopportare la maggior parte degli shock. Solo uno scontro frontale con un segnale, un albero o un'altra macchina può sbatterla fuori della pista. Wow! Saltate sopra la rampa e la macchina vola! Tornate sulla terra e la vostra

macchina è completamente su di giri con le gomme che stridono e fumano sugli angoli. Passate la linea di partenza ancora una volta e vi accingerete ad affrontare il secondo dei quattro giri. Oh oh, c'è una macchina davanti a voi e sta andando tanto piano che sembra vada al contrario e voi **STATE PER COLPIRLA!!!** Completate tutti e cinque i circuiti e dovrete affrontare la seconda serie di percorsi. Andate alla massima velocità per quelle cunette,

prendete quelle curve come più vi piace, scegliete uno qualunque dei percorsi disponibili e cambiate pure il vostro pilota, ma vincete quel trofeo!



L'ITALIA SIMULA

Siamo d'accordo, fino a poco tempo fa l'Italia non era certo all'avanguardia come paese produttore di software ludico, ma come tutti saprete le acque si stanno muovendo e, a giudicare dalla quantità di notizie che stanno arrivando in redazione, pare che tra non molto avremo un bel mare mosso. La Simulmondo, Software House di Bologna si sta im-

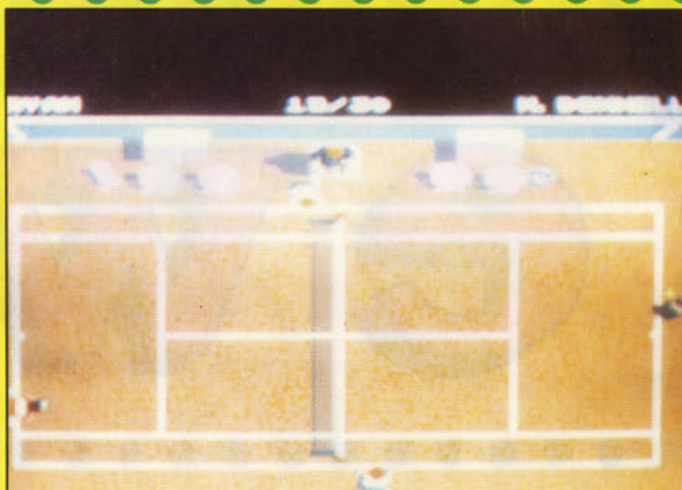
pegnando già da qualche tempo per risollevare il nome del "Bel Paese" agli occhi degli scettici di tutta Europa.

Già con una delle loro prime produzioni quelli della Simulmondo, hanno avuto discreto successo, e non solo in Italia.



Ora, stando alle ultime notizie, la casa, che fa capo a Francesco Carlà, ha messo in cantiere diversi progetti di simulazione che potremmo

N



S

definire "Sportivo-Strategica", molti avranno già visto Formula Uno Manager girare sugli schermi del C64, e qualcuno (anzi molti), lo avranno

già in casa propria. Bene, per tutti coloro che amano questo tipo di giochi, i "ragazzi" di Bologna hanno in serbo gradite sorprese; tra non molto, oltre



all'attesissima versione per Amiga del gioco sopra citato, entreranno nel mercato del software nostrano anche "500 cc Moto Manager" e "GP Tennis

Manager", due simulazioni diverse tra loro ma sempre legate al mondo dello sport. Nel primo caso, vi troverete nel mondo delle cinquecento (naturalmente sto parlando delle moto), mentre nel secondo dovrete girare tutti i più famosi campi tennistici del circuito (quello tennistico).

Non posso e non voglio dirvi altro, vi lascio in trepida attesa, sicuro di aver fatto venire l'acquolina in bocca a molti di voi!

TV SPORTS ARE BACK

Qualcuno di voi non ricorda o non ha mai sentito parlare di "TV Sports Football"?



te le caratteristiche che caratterizzavano il suo predecessore, e quindi una stupenda grafica, supportata da un'ottima giocabilità, o

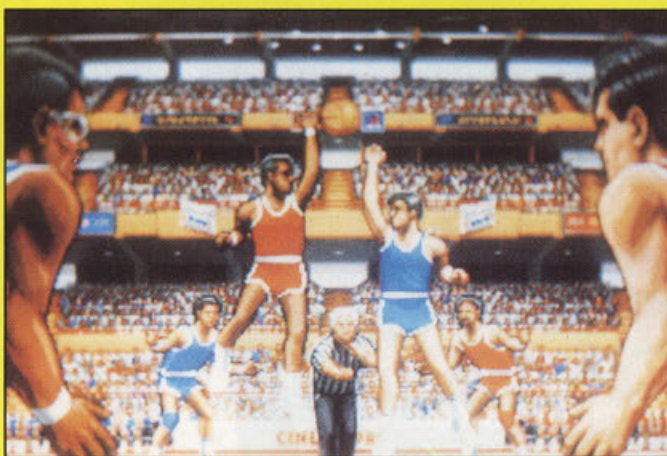
play-off finali. Questa volta il Basket sarà il protagonista, con tutte le caratteristiche dell'NBA con i suoi grandi campioni, ci saranno i soliti intermezzi divertenti e le solite interviste fatte dal nostro simpatico telecronista, e tutte le statistiche proprie dello sport televisivo americano e della pallacanestro. Perciò pazientiamo

News

Sì!?! Va bene, siete condannati a vergognarvi di voi stessi sino al vostro prossimo compleanno. Comunque anche per quei pochi mortali che non sanno nulla del capostipite sportivo della Cinemaware, l'annuncio è inevitabile, tra non molto avremo a tiro dei nostri computer anche il secondo titolo della serie, cioè: TV Sports Basketball. Nel nuovo gioco resteranno intatte tut-

almeno per chi conosceva le regole del Football (vero Stefano?), e la possibilità di misurarsi sia in singole partite sia in un campionato vero e proprio con tanto di

ancora un poco e prepariamoci all'arrivo di questo fantastico gioco, l'unico rammarico è che mentre giocheremo fino all'ultimo secondo per raggiungere l'agognata finale, non sentiremo la voce di Dan Petersen commentare le nostre gesta sul parquet.



AMIGA

the GAMES machine

SOFTWARE
ORIGINALE
CON ISTRUZIONI
IN ITALIANO

LIRE 13.500

EDIZIONI HOBBY S.r.l.

SOFTWARE

TGM SOFTWARE 3 VI DA' APPUNTAMENTO SU TGM, IL MENSILE DI VIDEOGIOCHI

Sul prossimo numero di The Games Machine, il primo mensile italiano dedicato esclusivamente ai computer a 16 bit, troverete tutte le notizie e la recensione del prossimo gioco allegato a **TGM SOFTWARE n° 3**.

PRISON, IL GIOCO ALLEGATO AL PRIMO NUMERO DI
TGM SOFTWARE E' ANCORA DISPONIBILE!

PRISON è un arcade-adventure davvero coinvolgente ambientato in una terra desolata e feroce. Usando tutta la tua intelligenza e la tua abilità, dovrai riuscire a fuggire senza essere catturato.

Un'avventura emozionante tutta in italiano che potrai richiedere direttamente a casa tua. Non lasciartela sfuggire!

Per ricevere PRISON basta versare L.13.500 sul c/c postale n.54562202 intestato a:

EDIZIONI HOBBY S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 MILANO

